

## **PERANCANGAN ANIMASI 2D VISUALISASI POTRET KEHIDUPAN KAMP INTERNIRAN LAMPERSARI BERGENRE ANIMASI DOKUMENTER**

**Anita Heningtyas Maharani<sup>1)</sup>, Michael Bezaleel Wenas<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

Email: anitahm24@gmail.com

### **Abstrak**

Kamp Lampersari merupakan kamp interniran Jepang di Kota Semarang yang banyak menampung tahanan wanita, orang tua, serta anak-anak dari Belanda, Australia, hingga Amerika selama perang dunia kedua. Pada masa itu, kamp ini menjadi kamp wanita terbesar se-Jawa Tengah yang ceritanya mengandung banyak pembelajaran yang masih relevan hingga masa kini. Akan tetapi cerita sejarah tentang kamp tersebut masih belum banyak terpublikasi, terbatasnya arsip yang ada, serta pembahasan dengan bahasa asing membuat masyarakat semakin susah untuk mencari tahu. Terlebih bagi bangunannya yang belum menjadi cagar budaya, keadaannya semakin terancam dan rawan tergantikan dengan bangunan baru sehingga sejarah mudah hilang, terlupakan, yang memungkinkan tragedi tanpa sadar terulang kembali. Maka dari itu diperlukan media audio visual, salah satunya yaitu animasi sebagai bukti, ilmu sejarah dari Kamp Lampersari sekaligus memperkenalkan keberadaannya ke masyarakat luas khususnya di Kota Semarang. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan strategi linear, yang dimulai dari tahap pengumpulan dan analisis data, hingga penerapan. Hasil penelitian berupa video animasi dokumenter sebagai visualisasi potret kehidupan di Kamp Lampersari. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat tentang dampak perang, diskriminasi, dan kemanusiaan.

**Kata Kunci:** Perancangan, Animasi Dokumenter, Kamp Lampersari, Semarang

### **Abstract**

*Lampersari Camp was a Japanese internment camp in Semarang City that housed many women prisoners, parents and children from the Netherlands, Australia and America during the Second World War. At the time, it was the largest women's camp in Central Java and its story contains many lessons that are still relevant today. However, the historical story of the camp has not been widely publicized, the limited archives available, and discussions in foreign languages make it increasingly difficult for people to find out. Especially for buildings that have not yet become cultural heritage, their condition is increasingly threatened and prone to being replaced by new buildings so that history is easily lost, forgotten, which allows tragedies to unconsciously repeat themselves. Therefore, audio-visual media is needed, one of which is animation as evidence, knowledge of the history of Kamp Lampersari as well as introducing its existence to the wider community, especially in Semarang City. This design uses a descriptive qualitative research method with a linear strategy, which starts from the data collection and analysis stage, to implementation. The result of the research is a documentary animation video as a visualization of a portrait of life in Lampersari Camp. This design is expected to be a learning media for the community about the impact of war, discrimination, and humanity.*

**Keywords:** Design, Animation Documentary, Kamp Lampersari, Semarang

**Correspondence author:** Name, E-mail, City, and Country



This work is licensed under a CC-BY-NC

## PENDAHULUAN

Kota Semarang merupakan kota besar di Provinsi Jawa Tengah yang menyimpan banyak budaya dan sejarah. Hal tersebut lahir dari proses akulturasi budaya asli dengan budaya yang dibawa para pendatang. Hingga kini banyak sekali peninggalan sejarah dalam bentuk kesenian maupun aset yang masih ada dan berkembang, termasuk peninggalan bangunan bersejarah. Menurut Perda no.6 th 2010 tentang RSPJD Kota Semarang, terdapat 170 bangunan bersejarah di Kota Semarang yang terdiri dari bangunan budaya, tempat ibadah, kesehatan, pendidikan, pengangkutan, tempat tinggal, dan bangunan lainnya. Melalui program kerjanya, pemerintah juga mengelola dan mengembangkan pelestarian pada sejarah purbakala, museum, dan peninggalan bawah air, sehingga dapat mempertahankan kekayaan budaya berupa peninggalan-peninggalan sejarah, yang nantinya dapat berguna untuk mengembangkan Ilmu pengetahuan dari ancaman kepunahan oleh kegiatan alam maupun manusia (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Semarang Tahun 2016-2021, 2021) Ilmu sejarah sejatinya terkandung nilai-nilai filosofis yang berguna untuk mengantisipasi mengatasi sebuah masalah serta melatih untuk berpikir kritis. Namun adanya stigma negatif yang sudah lekat di benak masyarakat, membuat sejarah semakin sulit untuk ditanamkan, terutama pada generasi milenial. Banyak dari generasi milenial yang menganggap ilmu sejarah hanya sebagai hafalan yang semata-mata digunakan untuk memperoleh nilai ujian, sehingga terlihat menjemukan. Terlebih apabila dipelajari lebih dalam, kenyataan dari sejarah pun tidak selalu sesuai dengan hafalan. Sejarah seolah-olah juga hanya digunakan untuk alat kepentingan politik dan kekuasaan (Syah, 2022).

Kurangnya perhatian dan kesadaran masyarakat akan pentingnya sejarah, membuat bangunan beserta sejarahnya semakin tergerus dan menghilang. Seperti pada berita pembongkaran tembok benteng Keraton Kartasura, yang merupakan bangunan bersejarah sekaligus cagar budaya, dengan kondisi yang tidak terawat dan tertutup tanaman. Benteng tersebut dirobohkan karena, mulai tergantikan dengan kebutuhan masyarakat, ketidaktahuan warga tentang nilai bangunan, serta tidak adanya sosialisasi atau pengumuman yang menjelaskan tentang keberadaan bangunan sebagai cagar budaya (Wibowo, 2022). Hingga saat ini masih terdapat sejarah di Indonesia yang belum banyak terekspos, salah satunya berada di jalan Sompok, Kota Semarang yaitu lokasi dari Kamp Lampersari yang ada selama penjajahan Jepang pada tahun 1942-1945. Menurut wawancara dengan pemilik bangunan, serta orang-orang sekitar yang tinggal lama di lingkungan tersebut menunjukkan bahwa masih banyak yang belum mengetahui tentang keberadaan dan sejarah dari Kamp Lampersari. Terbatasnya sumber Informasi menjadi salah satu penyebab terbanyak dari ketidaktahuan tersebut. Setelah dilakukan observasi dan studi literatur, tidak banyak juga ditemukan bukti, artikel, atau jurnal dalam bahasa Indonesia yang membahas tentang Kamp Lampersari. Hampir semua informasi yang berkaitan hanya tersedia dalam bahasa belanda, sehingga membuat masyarakat semakin susah untuk memahami dan mencari tahu tentang keberadaan Kamp Lampersari.

Tidak seperti kamp pada umumnya, Lampersari menjadi kamp wanita terbesar se-Jawa Tengah yang memendam banyak kisah dan nilai sejarah tentang perjuangan tahanan perempuan dalam melawan diskriminasi dan kejahatan terhadap kemanusiaan oleh tentara Jepang. Adanya perempuan dalam suatu kamp sering kali dianggap budak dan dilecehkan sampai kehilangan kemanusiaan, dan berujung kematian. Di setiap kamp, umumnya perempuan yang terdaftar dan memenuhi syarat akan diambil paksa oleh tentara penjajah dari luar kamp sewaktu-waktu untuk memenuhi kepentingan mereka sendiri. Namun berbeda pada saat di kamp Lampersari, tahanan di sana memiliki kesadaran, berani berjuang melindungi perempuan yang akan dibawa, dan melawan hingga pihak oposisi menyerah (Hicks, 1995). Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan maraknya isu diskriminasi yang terjadi di sekitar masyarakat. Diskriminasi yang terjadi bisa terkait dengan usia, gender, ras, agama, kasta sosial, dan golongan lain yang dapat dialami di seluruh dunia. Salah satu bukti dari hal tersebut adalah, kasus di Meksiko tentang anak umur 14 tahun yang mendapat ejekan, pelecehan, intimidasi dari anak-anak lain maupun guru hingga dibakar hidup-hidup oleh teman sekelasnya, hanya karena berasal dari Masyarakat Adat Otomi

(Ariesta, 2022). Terdapat kasus lain terjadi pada orang dengan HIV-AIDS (Odha) di Tulungagung, yang mengalami diskriminasi dari lingkungan hingga fasilitas pelayanan publik. Hal tersebut terjadi karena masyarakat kurang memiliki wawasan dan pengetahuan terkait HIV-AIDS dan penularannya, sehingga banyak Odha lebih memilih untuk menutup diri agar terhindar dari stigma negatif tentang Odha dan diskriminasi (Muttaqin, 2022). Apabila diskriminasi terus dibiarkan, ini akan berisiko merusak apa yang menjadi hak dasar sebagai manusia, tidak hanya dari sisi korban, namun juga pelaku yang bersangkutan (Aisyah, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang ada dilakukan perancangan animasi 2D visualisasi Potret kehidupan Kamp Interniran Lampersari bergenre animasi dokumenter, sebagai bukti ilmu sejarah dari Kamp Lampersari sekaligus memperkenalkan keberadaannya ke masyarakat luas khususnya di Kota Semarang. Sehingga diharapkan masyarakat terlebih generasi muda kedepannya dapat menjadikan media ini sebagai pembelajaran tentang dampak perang, diskriminasi, dan kemanusiaan. Animasi dokumenter ini berisikan tentang gambaran potret kehidupan di Kamp Interniran Lampersari selama perang dunia ke-2 berdasarkan sudut pandang penyintas. Media Animasi dokumenter dipilih karena dapat menggambarkan realita atau fakta yang terjadi secara menarik dengan cangkupan *target audience* yang luas, sehingga mudah dinikmati dari segala kalangan. Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan (YE Prasetyo, 2014). Salah satu kekuatan utama film dokumenter adalah kemampuannya untuk menyajikan kisah kehidupan nyata secara visual dengan kedalaman dan detail yang jarang terlihat dalam bentuk media lainnya (Madani, 2024).

## METODE PENELITIAN

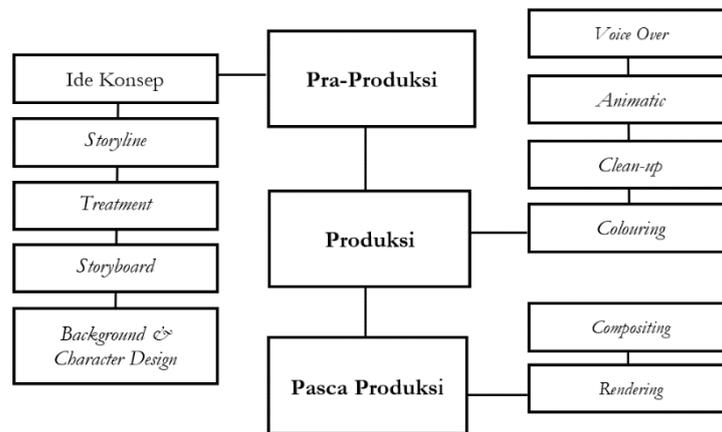
Metode yang digunakan dalam perancangan animasi dokumenter Kamp Interniran Lampersari ini adalah deskriptif kualitatif dengan strategi linear. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena fleksibel dan leluasa dalam menggali data yang didapat melalui observasi studi literatur, maupun wawancara, terlebih untuk topik yang berkaitan dengan sejarah, ilmu sosial dan kemanusiaan. Metode kualitatif juga dapat digunakan untuk memperoleh dan mengolah data yang mengandung makna mendalam, karena setiap data yang ada pasti memiliki suatu nilai di dalamnya (Sarwono & Lubis, 2007). Lalu digunakan strategi linear berdasarkan buku metode riset oleh Sarwono dan Lubis, tahapan ini dipakai karena sesuai dan dinilai efektif dalam merancang suatu video. Tahapan penelitian, yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada tahap pertama dilakukan identifikasi masalah, tentang keberadaan Kamp Interniran Lampersari. Didapati melalui kisah dan nilai sejarahnya, kamp Lampersari memiliki relevansi masalah yang terjadi di masa kini. Selain itu, bagian bangunan dari Kamp Lampersari merupakan Objek yang Diduga Cagar Budaya (ODCB) yang mulai tergerus dan rawan tergantikan oleh bangunan baru juga menjadi salah satu urgensi dalam penelitian. Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data mengenai Kamp Interniran Lampersari di Kota Semarang. Pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif. Terdapat dua data yang dicari yaitu data primer, dengan observasi dan wawancara, serta data sekunder berupa studi literatur. Pada observasi, dilakukan dengan mengunjungi tempat bersejarah terkait yang masih tersisa, diantaranya yaitu kantor Kodam, SMP 37 & SMP 39 di Kota Semarang. Wawancara mendalam dilakukan dengan narasumber yang diantaranya terdapat sejarawan, akademisi, pegiat sejarah, warga SMP 37 atau SMP 39, serta penulis buku yang menelusuri tentang kamp Interniran di Lampersari. Dalam wawancara, didapatkan data mengenai cerita dari saksi sejarah, serta informasi dan rangkaian sejarah yang terkait. Setelah data terkumpul dan dianalisis, selanjutnya dapat dilanjutkan ke

proses perancangan animasi dokumenter. Proses perancangan di sini, terbagi dalam 3 tahap besar, yaitu pra-produksi, produksi, pasca-produksi yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Tahapan Perancangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra-Produksi

Pra-Produksi adalah proses untuk membentuk konsep, *storyline*, *treatment*, *storyboard*, *background* dan *character design*.

#### a. Konsep

Animasi dokumenter ini berisi tentang visualisasi kehidupan di kamp Lampersari Semarang, yang diambil dari kisah-kisah penyintas. Dokumenter ditujukan khususnya pada penonton (dengan rentang usia 18-23 tahun) yang memiliki pemikiran terbuka dan memiliki ketertarikan untuk mempelajari sisi lain sejarah di Indonesia. Dokumenter animasi ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan wawasan sejarah yang kurang dikenal, namun juga dapat meningkatkan kesadaran akan besarnya dampak perang bagi masyarakat. Pada tahun 1942-1945, terdapat banyak kisah tahanan perang dari orang Eropa terutama bagi wanita dan anak-anak yang mengalami trauma mendalam selama tinggal di Indonesia. Sehingga apabila dipelajari, masyarakat akan mendapat pandangan dari sisi lain sejarah yang selama ini sudah biasa dikenal. Karena dari kisah tersebut, banyak terkandung pembelajaran tentang nilai kemanusiaan, dampak perang, serta diskriminasi yang penting dipelajari di masa kini.

Visualisasi dalam animasi dokumenter mengadaptasi dari foto, gambar-gambar, buku harian atau catatan penyintas. Tekstur pensil warna dan kesan *hand drawing*, yang terdapat pada gambar-gambar penyintas akan dipakai sebagai acuan. Namun untuk warna dan perspektif yang dipakai pada animasi akan disesuaikan lagi dengan suasana dan keadaan yang akan ditampilkan di dokumenter animasi. Digunakan warna *earth tone* dengan dominan warna cerah yang diambil dari catatan penyintas untuk memperkuat gaya gambar dan kesan di zaman dulu sekaligus menggambarkan bagaimana orang-orang yang tetap berpikiran positif untuk bertahan di keadaan yang berkebalikan, kelam, dan traumatis. Terdapat juga proses *grading* yang akan membantu kembali menyesuaikan warna, sehingga efisien dalam proses pengerjaan dan memperkuat pesan melalui visual yang ingin disampaikan.

Gerakan animasi sendiri dapat memberikan persepsi yang berbeda pada setiap orang, maka dari itu diperlukan juga teks penjelas sebagai keterangan tambahan. Selama animasi berjalan, teks penjelas akan menggunakan font utama berjenis Serif yang bernama Cohaerentia yang dapat dilihat pada Gambar 3. *Font* ini dipilih karena memiliki kesan Eropa, organik dan tidak kaku, yang terlihat dari bentuk *bowl*, serta lekukan sirip atau kait di setiap hurufnya. Selain itu digunakan juga *font* berjenis Sans Serif bernama Gotham sebagai *font* pendamping, yang memiliki kesan bersih dan mudah dibaca.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii J  
 j Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr  
 Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
 0123456789

Gambar 3. Tipografi *Font Coharentia*

Animasi dokumenter ini juga memasukkan dan mengadaptasi *style* gambar dari ilustrator Jepang bernama Tatsuro Kiuchi pada penggunaan tekstur dan desain karakter. *Style* tersebut dipilih karena penggunaan tekstur, kesan, dan ilustrasi yang mirip dengan gambar awal yang diacu. Selain itu, *style* ini juga memiliki cakupan *target audience* yang lebih luas, apabila dilihat dari banyaknya hasil karya yang sudah ada.



Gambar 4. Referensi style gambar Tatsuro Kiuchi

Melihat konsep, warna, dan *style* yang ditentukan, animasi pada visualisasi video dokumenter ini akan dibuat sebagai *Limited Animation*. Dalam *Limited Animation* ini nantinya akan menerapkan penggabungan dari teknik *frame by frame* serta *motion* pada beberapa bagiannya. Dalam audio animasi, terdapat *voice over* dari narasi dan wawancara, serta musik latar. Narasi dipilih karakter suara yang terasa ringan dengan artikulasi yang jelas. Bahasa yang digunakan dalam narasi berkarakter formal namun tidak bertele-tele, sehingga mudah dipahami. Untuk musik latar, akan digunakan lagu instrumental dengan tempo sedang, yang memiliki kesan misterius, dan melankolis sehingga dapat membangkitkan emosi.

b. *Storyline*

Setelah data terkumpul dan konsep sudah ditentukan, selanjutnya yaitu membuat *Storyline* dengan menerapkan *Three Act Structure* yang terdiri dari setup, konfrontasi, dan resolusi. *Storyline* diawali dari adanya orang Eropa sedang beramai-ramai menuju ke tempat perlindungan, karena sedang ada perang yang terjadi di Indonesia. Di sana mereka hidup merasakan perubahan dari tempat perlindungan, menjadi kamp interniran yang keras. Orang Eropa yang terus bertambah membuat kamp semakin sesak dan tidak layak dalam persediaan makanan maupun kebersihan, sehingga mudah terserang penyakit menular. Pada akhir perang, penghuni yang kelaparan, masih terus mencoba bertahan dengan kondisi yang ada, hingga banyak dari mereka yang akhirnya meninggal kelaparan dan terkena penyakit.

c. *Treatment*

Setelah *Storyline* selesai dirancang, tahap selanjutnya yaitu membuat *Treatment* yang terdiri dari susunan adegan, waktu, lokasi, dan cara pengambilan gambar dari *Storyline* yang dituliskan dalam bentuk tabel. Perancangan *Treatment* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Treatment*

<i>Scene</i>	<i>Detail</i>
<i>Scene 1</i>	<b>EXT. PELATARAN KAMP - DAY</b> Orang-orang Eropa yang memperlihatkan wajahnya dan memberikan kartu identitas ke tentara Jepang <b>ESTABLISHING SHOT- MEDIUM CLOSE UP - OVER SHOULDER SHOT</b>
<i>Scene 2</i>	<b>EXT. BAGIAN DEPAN KAMP LAMPERSARI – DAY</b> Perubahan kamp Lampersari dari waktu ke waktu (orang keluar masuk, pagar kawat berduri, semakin banyak orang yang datang) <b>WIDE SHOT</b>
<i>Scene 3</i>	<b>EXT. BAGIAN DEPAN KAMP – DAY</b> Fasilitas kamp, persediaan makanan yang terbatas, dan kondisi kamp yang buruk <b>ESTABLISHING SHOT</b>
<i>Scene 4</i>	<b>EXT. / INT. PELATARAN KAMP - DAY</b> Orang-orang yang kurus dan sakit-sakitan <b>WIDE SHOT - CLOSE UP</b>
<i>Scene 5</i>	<b>EXT. / INT. RUMAH KAMP - DAY</b> Pertama kali John dan keluarganya ditempatkan di Kamp Lampersari <b>ESTABLISHING SHOT - WIDE SHOT - MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>
<i>Scene 6</i>	<b>INT. KAMAR KAMP - DAY</b> Ibu-ibu menawarkan bubur tapioka/kanji di sebuah kamar dengan 8 orang di dalamnya <b>MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>
<i>Scene 7</i>	<b>INT. KAMAR KAMP LAMPERSARI - DAY</b> Orang-orang kamp bertahan hidup yang mau tidak mau memakan bubur tapioka/kanji <b>WIDE SHOT - MEDIUM CLOSE UP</b>
<i>Scene 8</i>	<b>EXT. KEBUN KAMP - DAY</b> Seluruh penghuni kamp yang sedang bekerja di kebun <b>WIDE SHOT - MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>
<i>Scene 9</i>	<b>EXT. PELATARAN RUMAH KAMP – DAY</b> Kakak Warry dengan Kehidupan kerasnya selama di Kamp, dan duduk diam bersama temannya <b>MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>
<i>Scene 10</i>	<b>EXT. PERBATASAN PAGAR KAMP - NIGHT</b> Ibu Warry dan penghuni lain yang mencoba menukar kain atau barang-barang ke luar pagar, dan ketahuan penjaga kamp <b>MEDIUM CLOSE UP - FULL SHOT</b>
<i>Scene 11</i>	<b>EXT. PERBATASAN PAGAR KAMP - NIGHT</b> Orang-orang yang ketahuan diseret paksa ke arah bukit kecil di suatu kamp <b>MEDIUM CLOSE UP - FULL SHOT</b>
<i>Scene 12</i>	<b>EXT. PERBATASAN PAGAR KAMP - NIGHT</b> Tentara Jepang yang kejam dalam menghukum penghuni kamp, dengan mengikat kaki dan tangan dengan batang bambu di lutut <b>MEDIUM CLOSE UP - FULL SHOT - CLOSE UP</b>
<i>Scene 1</i>	<b>EXT. PELATARAN KAMP - DAY</b> Orang-orang Eropa yang memperlihatkan wajahnya dan memberikan kartu identitas ke tentara Jepang <b>ESTABLISHING SHOT- MEDIUM CLOSE UP - OVER SHOULDER SHOT</b>
<i>Scene 2</i>	<b>EXT. BAGIAN DEPAN KAMP LAMPERSARI – DAY</b> Perubahan kamp Lampersari dari waktu ke waktu (orang keluar masuk, pagar kawat berduri, semakin banyak orang yang datang) <b>WIDE SHOT</b>
<i>Scene 3</i>	<b>EXT. BAGIAN DEPAN KAMP – DAY</b> Fasilitas kamp, persediaan makanan yang terbatas, dan kondisi kamp yang buruk <b>ESTABLISHING SHOT</b>
<i>Scene 4</i>	<b>EXT. / INT. PELATARAN KAMP - DAY</b> Orang-orang yang kurus dan sakit-sakitan <b>WIDE SHOT - CLOSE UP</b>
<i>Scene 5</i>	<b>EXT. / INT. RUMAH KAMP - DAY</b> Pertama kali John dan keluarganya ditempatkan di Kamp Lampersari <b>ESTABLISHING SHOT - WIDE SHOT - MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>
<i>Scene 6</i>	<b>INT. KAMAR KAMP - DAY</b> Ibu-ibu menawarkan bubur tapioka/kanji di sebuah kamar dengan 8 orang di dalamnya <b>MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>

Scene 7	<b>INT. KAMAR KAMP LAMPERSARI - DAY</b> Orang-orang kamp bertahan hidup yang mau tidak mau memakan bubur tapioka/kanji <b>WIDE SHOT - MEDIUM CLOSE UP</b>
Scene 8	<b>EXT. KEBUN KAMP - DAY</b> Seluruh penghuni kamp yang sedang bekerja di kebun <b>WIDE SHOT - MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>
Scene 9	<b>EXT. PELATARAN RUMAH KAMP - DAY</b> Kakak Warry dengan Kehidupan kerasnya selama di Kamp, dan duduk diam bersama temannya <b>MEDIUM CLOSE UP - CLOSE UP</b>
Scene 10	<b>EXT. PERBATASAN PAGAR KAMP - NIGHT</b> Ibu Warry dan penghuni lain yang mencoba menukar kain atau barang-barang ke luar pagar, dan ketahuan penjaga kamp <b>MEDIUM CLOSE UP - FULL SHOT</b>
Scene 11	<b>EXT. PERBATASAN PAGAR KAMP - NIGHT</b> Orang-orang yang ketahuan diseret paksa ke arah bukit kecil di suatu kamp <b>MEDIUM CLOSE UP - FULL SHOT</b>
Scene 12	<b>EXT. PERBATASAN PAGAR KAMP - NIGHT</b> Tentara Jepang yang kejam dalam menghukum penghuni kamp, dengan mengikat kaki dan tangan dengan batang bambu di lutut <b>MEDIUM CLOSE UP - FULL SHOT - CLOSE UP</b>

d. *Storyboard*

Berbeda dengan *Treatment*, *Storyboard* merupakan perencanaan dalam bentuk visual (gambar) yang terdiri dari pengambilan gambar cerita, keterangan audio, dan waktu. Perancangan *storyboard* dapat dilihat pada Gambar 5.

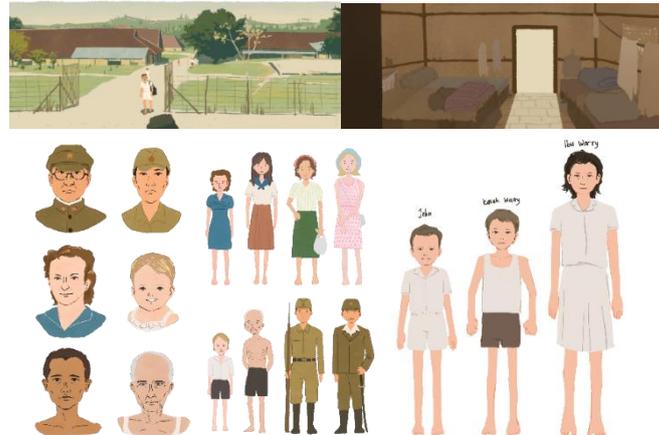


Gambar 5. *Storyboard*

e. *Background dan Character Design*

Pengerjaan *background* dan *character design* dikerjakan bersamaan dengan *storyboard*. Pada proses ini dilakukan pembuatan *background* secara keseluruhan, dan mendesain karakter dengan gaya baju masing-masing, makhluk hidup, properti yang

sekiranya akan muncul selama animasi. *Background* dan desain karakter dapat dilihat di Gambar 6



Gambar 6. Background dan Character Design

### Produksi

Selanjutnya yaitu masuk ke tahap produksi yang terdiri dari mengambil rekaman narasi/*voice over* dan membuat animasi (*Animation Production*) mulai dari *animatic clean-up*, hingga *colouring*.

a. Narasi/ *Voice Over*

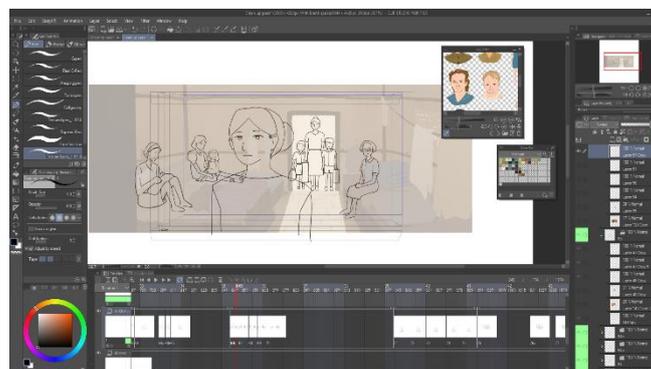
Pembuatan narasi/*voice over* dibuat sesuai naskah yang ada yang digabung dengan rekaman wawancara dari beberapa narasumber. Pada tahapan ini dilakukan proses sunting suara untuk memperjelas suara yaitu dengan mengurangi serta membersihkan suara-suara yang mengganggu.

b. *Animatic*

*Animatic*, yang biasa disebut *Leica reel* atau *pencil test* merupakan gambaran kasar animasi dari *storyboard* yang berfungsi untuk mendeteksi masalah yang perlu diperbaiki sebelum dilanjutkan ke proses yang lebih rumit. Dalam *animatic*, tercantum *vocal track* yang digunakan untuk menentukan waktu dan lamanya animasi yang dibuat, serta *key-animation* dan *in-between*. *Key animation* atau yang biasa disebut gerakan kunci, adalah inti-inti gerakan yang dibuat berdasarkan gerakan adegan dari *storyboard*. Sedangkan *In-between*, yaitu terdiri dari gerakan perpindahan atau peralihan antara gerakan inti pertama ke gerakan inti kedua.

c. *Clean-up*

Setelah *animatic* selesai, lalu dilanjutkan proses *clean-up*, yaitu membuat garis bersih dari *Key-animation* dan *In-Between*. Digunakan *brush* bertekstur dengan ukuran 9 px pada proses pengerjaan *clean-up*. Proses *clean-up* dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 7. Proses *Clean-up*

d. *Colouring*

Langkah selanjutnya yaitu memberi warna atau *colouring*. Pada animasi dua dimensi, diterapkan teknik pewarnaan *cell shade*, dengan menggunakan warna *earth tone* yang disesuaikan kembali agar gambar terlihat jelas. Selain itu ditambahkan juga tekstur dan bayangan pada beberapa bagian. Proses *colouring* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Proses *Colouring*

**Pasca-produksi**

Selanjutnya yaitu masuk ke tahap produksi yang terdiri dari mengambil rekaman narasi/*voice over* dan membuat animasi (*Animation Production*) mulai dari *animatic clean-up*, hingga *colouring*.

a. *Compositing*

*Compositing* merupakan proses *editing* video dengan menggabungkan, menyunting klip animasi, menyesuaikan warna, memberikan *grading*, tekstur tambahan, serta menambahkan suara latar agar memiliki kesatuan. Proses ini dilakukan sesuai dengan konsep *storyboard* yang telah dibuat. Proses *compositing* dapat dilihat pada gambar 9.

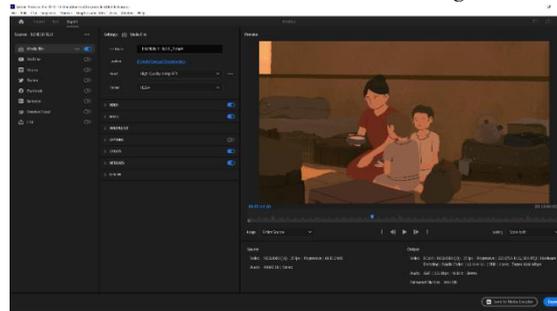


Gambar 9. Proses *Compositing*

b. *Rendering*

Setelah semua telah dirangkai, disunting, diberi efek, dan elemen-elemen lain, animasi akan dicek kembali hingga tidak ada masalah mulai dari animasi, warna, hingga *timing*. Setelah dicek dan tidak terdapat masalah, animasi dapat di-*render* dalam format MPEG-4.

Gambar 10. Proses *Rendering*



**Hasil Pembahasan**

Video dokumenter animasi kamp interniran Lampersari, membahas tentang bagaimana penghuni kamp bertahan dari dampak perang, diskriminasi, hingga rendahnya nilai kemanusiaan selama tinggal di kamp yang dikemas dalam media dokumenter animasi. Adapun penjelasan dari masing-masing *scene* adalah sebagai berikut.

*Scene 1* pada video ini, memperlihatkan orang Eropa yang beramai-ramai menuju kamp Lampersari karena kemunculan perang di Indonesia. Sebelum dapat tinggal di kamp, satu per satu orang Eropa dinilai oleh tentara Jepang melalui perawakan wajah dan kartu identitas mereka. Terdapat orang-orang Eropa yang mengantre masuk, dan tentara Jepang berseragam sedang mencocokkan kartu identitas dengan sikap tegas dalam mengarahkan penghuni masuk ke dalam Kamp. Dalam *scene* ini, digunakan *medium close-up*, *medium shot*, dan *over shoulder* untuk memperlihatkan detail gerakan, dan perawakan wajah antara orang Eropa dengan Asia. *Scene 1* dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. *Scene 1*

*Scene 2* menunjukkan perubahan kamp dari waktu ke waktu. Berawal dari suatu kampung yang orang bebas keluar masuk, hingga menjadi kamp interniran dengan pagar bambu, tinggi dan kawat berduri, serta penjaga yang dengan ketat mengawasi lingkungan kamp. Ditunjukkan banyak orang yang berkeliaran pada *scene 2* untuk menunjukkan keleluasaan yang ada pada saat itu, namun seiring diperketatnya penjagaan, penghuni menjadi semakin jarang terlihat di luar. Digunakan pengambilan gambar *wide shot* untuk memperlihatkan lingkungan kamp, dan *cross dissolve* untuk setiap transisi *shot* dengan gerakan kamera *panning* ke arah kanan. *Scene 2* dapat dilihat pada gambar 12



Gambar 12. *Scene 2*

*Scene 3* menggambarkan buruknya kondisi lingkungan, fasilitas, dan kesehatan dari penghuni kamp Lampersari. Hal tersebut dapat dilihat dari lingkungan yang kumuh dan padatnya penduduk yang ada di satu lingkungan kamp. Seperti pada *scene 3* diperlihatkan *establishing shot* dan *medium close-up* dari peralatan masak yang tidak higienis dan penghuni dengan penyakit beri-beri. *Scene 3* dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. *Scene 3*

*Scene 4* memperlihatkan kondisi orang Eropa yang tinggal di kamp kelaparan dan kesakitan karena terserang penyakit menular. Banyak dari mereka yang akhirnya tidak dapat bertahan karena kondisi tersebut. Pada *scene 4* diambil secara *wide shot* dan gerakan *panning* dengan arah yang berbeda pada tiap *shot*-nya, untuk memperlihatkan lingkungan yang kumuh dan tidak sehat. *Scene 4* dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. *Scene 4*

*Scene 5* mulai menceritakan perasaan John Stutterheim pada saat pertama kali datang dan ditempatkan di suatu kamp Lampersari bersama keluarganya. Pada saat masuk rumah, ia menangkap kondisi buruk di dalam rumah kamp sambil diarahkan ke ujung kamar yang berukuran kecil. Beberapa orang dalam kamar tersebut hanya bisa tersenyum pahit melihat keluarga John yang nantinya akan tinggal bersama di kamar tersebut. Digunakan *establish shot*, *full shot*, *medium close-up*, dan *close-up*, serta gerakan kamera berupa *pan left* dan *zoom out* yang digunakan bersamaan pada beberapa *shot*-nya untuk memperlihatkan secara perlahan bagaimana kondisi ruangan di suatu rumah kamp. *Scene 5* dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. *Scene 5*

*Scene 6* menunjukkan seorang ibu yang memberikan bubur tapioka kepada keluarga John. Pada *scene* ini, digunakan pengambilan gambar *medium shot* pada ibu-ibu yang sedang memberikan bubur tapioka dan *close-up* untuk menunjukkan detail bubur tapioka polos tanpa isian apa pun. *Scene 6* dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. *Scene 6*

*Scene 7* menunjukkan John yang awalnya merasa ragu akhirnya dengan perasaan berat, ikut mencoba bubur tersebut setelah diberi dorongan ibunya. Pada *scene* ini, menggambarkan kenyataan bahwa kedepannya, John dan keluarganya akan tinggal berdesakan dengan delapan penghuni lain di sebuah kamar dan memakan bubur tapioka yang seharusnya digunakan hanya untuk mengencangkan kerah baju. Hal tersebut dapat terlihat dari gerakan ragu-ragu John saat akan menenggak bubur tapioka. Digunakan gerakan *zoom in* untuk memperlihatkan atmosfer

ruangan yang berhubungan secara tidak langsung dengan ekspresi John. *Scene 7* dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. *Scene 7*

*Scene 8* memperlihatkan penghuni kamp yang sedang bekerja mencangkul tanah dan menanam sayuran di kebun kamp untuk tentara Jepang. *Pan right* dan *Wide shot* digunakan untuk memperlihatkan kebun sayur dan orang-orang yang bekerja di sana. Digambarkan juga penghuni yang bekerja di kebun kamp dengan memakai topi serta pakaian ringan dan berbahan tipis. *Scene 8* dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. *Scene 8*

*Scene 9* menceritakan kakak dari Worry Van der Woude yang mengalami kerasnya hidup bekerja di kebun kamp. Ia merasa lelah karena tidak bisa bermain seperti dulu lagi dengan teman-temannya. Ia harus bekerja terus menerus hingga tidak dapat melakukan apa-apa lagi setelah bekerja di kebun. Pada *scene* ini digunakan dua variasi *grading* yang berwarna dominan *orange* dengan *opacity* rendah dan tinggi sebagai penanda waktu bahwa orang-orang bekerja hingga sore hari. Digunakan juga jenis *wide shot*, *medium close-up*, dan *close-up* dengan memakai gerakan *tilt up* pada beberapa *shot* pada *scene 9* untuk menciptakan transisi *match cut* antar *scene*. *Scene 9* dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. *Scene 9*

*Scene 10* menceritakan tentang peristiwa menukar barang di pagar pembatas kamp (*gedekken*) oleh orang bumi putra dengan penghuni kamp lain pada akhir perang. Ibu Worry yang masih memiliki kain seprei dan beberapa potong pakaian memutuskan untuk menukarnya dengan kayu bakar bersama dengan penghuni lain di malam hari. Namun di tengah proses tersebut, terdapat beberapa penghuni yang ketahuan dan akhirnya ditangkap oleh orang Jepang. Melihat kejadian tersebut, ibu Worry langsung bersembunyi di belakang pohon untuk mengamankan barang. Digunakan *medium close-up* dan *full shot* dengan gabungan gerakan kamera *panning* yang mengikuti gerakan objek utama dalam hal ini ibu Worry. Pada *scene* ini, menggunakan *grading* yang berwarna dominan biru untuk menggambarkan waktu malam hari. *Scene 10* dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20. Scene 10

Scene 11 menunjukkan penghuni yang diseret paksa oleh tentara Jepang karena ketahuan bertukar barang dengan orang bumi putra. Penghuni yang ditangkap oleh tentara Jepang, hanya bisa meronta-ronta kesakitan dan berharap terlepas dari tarikan tersebut. Namun pada akhirnya penghuni tersebut tetap dibawa ke bukit kecil di kamp untuk dihukum. Pada scene ini digunakan *medium close-up* pada gerakan tangan untuk memperjelas gerakan yang terkesan memaksa serta *full shot* untuk memperlihatkan keadaan sekitar tanpa membuat objek tersisihkan. Scene 11 dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Scene 11

Scene 12 menunjukkan tentara Jepang yang kejam dalam menghukum para penghuni kamp yang melanggar peraturan. Mereka menghukum dengan cara memosisikan penghuni dengan duduk terikat pada kaki dan tangan, serta menaruh batang bambu di antara lutut. Penghuni yang dihukum terlihat pasrah menunggu dibebaskan sambil dijemur seharian, hingga sore hari dan mereka kesakitan ketika harus berjalan pulang ke rumah. Pada scene ini, digunakan beberapa variasi *grading* untuk menunjukkan perpindahan waktu dari malam, pagi, siang, hingga sore dan lamanya hukuman untuk penghuni yang melakukan *gedekken*. Digunakan juga *medium close-up*, *full shot*, dan *close-up* dengan gerakan *tilt up* dan *tilt down* pada beberapa *shot* untuk menampilkan konteks gerakan dan latar secara perlahan. Scene 12 dapat dilihat pada gambar 22.



Gambar 22. Scene 12

### Pengujian

Selanjutnya hasil perancangan animasi dokumenter diperlihatkan kepada ahli di bidang animasi, serta *target audience*. Hal tersebut bertujuan untuk menguji kelayakan informasi serta meminta tanggapan, kritik serta saran untuk dikembangkan ke depannya dalam animasi dokumenter tentang Kamp Lampersari. Pengujian yang pertama dilakukan dengan ahli di bidang animasi. Wawancara dilakukan dengan bapak Firmansyah selaku Senior 2D animator di M2 Animation. Pengujian ini bertujuan untuk mendapat penilaian terhadap animasi dari hasil perancangan yang dibuat. Dalam penilaian ini dinyatakan bahwa video animasi sudah menunjang dan menyatu dengan cerita. Penggunaan komposisi, warna, desain yang sederhana serta

minimalis, sudah baik dan cocok dengan pembawaan cerita pada video dokumenter. Untuk pergerakan animasinya walaupun tidak sehalus film animasi, sudah cukup untuk keperluan cerita karena lebih mengilustrasikan narasi yang dibawakan. Namun terdapat satu adegan yang terasa kurang sesuai dengan narasi, yaitu pada *scene 2* yang seharusnya penghuni terlihat bertambah, justru seakan-akan berkurang jumlahnya. Pada keseluruhan animasi ini, alur cerita sudah baik dan dapat mudah diikuti dari awal hingga akhir. Untuk cerita dan *storytelling* masih dapat dikembangkan lagi untuk bagaimana membuat alur yang enak dengan menambah aspek emosional sehingga penonton dapat menikmati video lebih dalam.

Pengujian selanjutnya dilakukan pada tiga remaja usia 18-23 tahun sebagai *target audience* yang mempunyai pemikiran terbuka dan memiliki ketertarikan untuk mempelajari sisi lain sejarah. Dari wawancara dengan *target audience* yang ada, didapati bahwa animasi pada video dokumenter terasa menyenangkan untuk dijadikan sebagai konten edukasi. Selain itu, animasi pada video ini dapat menggambarkan ekspresi dan kesan nostalgia yang ada pada masa tersebut, dengan alur cerita yang baik. Isi pesan tentang dampak perang pada video animasi juga sudah tersampaikan dengan baik.

Dari hasil pengujian yang ada tentang animasi dalam video dokumenter kamp interniran Lampersari, didapati bahwa isi pesan dan alur sudah disampaikan dengan sistematis, serta desain visualisasi yang sudah sesuai dalam menggambarkan keadaan di Kamp Lampersari pada masa itu.

### Implementasi

Setelah mendapat penilaian yang terbukti dapat menjawab masalah penelitian melalui pengujian pada ahli dan target audience, maka hasil animasi dokumenter visualisasi potret kehidupan Kamp Lampersari, dapat dipublikasikan di media *online* sehingga dapat menjangkau *target audience* yang lebih luas. Dalam hal ini, media *online* yaitu seperti Youtube, Facebook, dan media sosial lainnya. Selain itu, video ini ditayangkan pada acara hari jadi Makam Ereveld Kalibanteng dan Candi pada tanggal 14 April 2023.

### SIMPULAN

Penelitian ini mengangkat tentang perancangan video animasi 2D tentang visualisasi potret kehidupan kamp interniran Lampersari bergenre animasi dokumenter. Berdasarkan hasil perancangan, media video animasi dokumenter ini dapat memberikan pesan tentang dampak perang dengan baik, serta memiliki alur yang sistematis sehingga pesan lebih mudah dipahami oleh target audience. Untuk itu, kedepannya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu pembelajaran bagi masyarakat terlebih generasi muda dalam upaya meningkatkan rasa kemanusiaan dan mencegah adanya diskriminasi di lingkungan sosial serta menjadi media pengenalan dalam menelusuri sejarah khususnya yang berada di Kota Semarang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2021). Diskriminasi adalah sikap membatasi: Ini definisi dan contohnya. *June 06*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5593209/diskriminasi-adalah-sikap-membatasi-ini-definisi-dan-contohnya>
- Ariesta, M. (2022). Bocah 14 Tahun Dibakar Teman Sekelasnya Dalam Pelecehan Ras di Meksiko. *July 13*. <https://www.medcom.id/internasional/eropa-amerika/8Kyz602N-bocah-14-tahun-dibakar-teman-sekelasnya-dalam-pelecehan-ras-di-meksiko>
- Ayawaila, G. R. (2008). *Dokumenter: Dari ide sampai produksi*. FFTV-IKJ Press.
- Dienaputra, R. D. (2005). *Meretas Sejarah Visual*. Balatin.
- East Indies Camp Archives. (n.d.). East Indies Camp Archives. Retrieved May 26, 2023, from <https://www.indischekamparchieven.nl/en/search?mivast=963&mizig=247&mia>

- dt=968&miaet=14&micode=kampen&minr=1396517&milang=en&misort=unitt  
itle%7Casc&mizk\_alle=lampersari&miview=ika2
- Fajri, Y. (2022). N.v. Volkshuisvesting and The Story of Gemeente Kampoeng . May 25. <http://yogifajri.blogspot.com/2016/07/nv-volkshuisvesting-and-story-of.html?m=1>
- Fajri, Y. (2012). The Story of “het Interneringskamp” in Semarang. May 30. <http://yogifajri.blogspot.com/2012/05/the-story-of-het-interneringskamp-in.html>
- Forgacs, D. (1992). Disney animation and the business of childhood. *Screen*, 33(4). <https://doi.org/10.1093/screen/33.4.361>
- Hicks, G. (1995). *The Comfort Women: Japan’s Brutal Regime of Enforced Prostitution in Second World War*. W. W. Norton & Company.
- Kaliye, V. A., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2020). Perancangan video dokumenter kawasan pecinan. *Journal of Creativity in New Era*, 1(16). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10404/9284>
- Laimheriwa, M. A., Ardianto, D. T., & Setiawan, P. B. (2020). Perancangan video dokumenter dengan media motion graphics warisan budaya noken papua di jayapura. *Journal of Creativity in New Era*, 1(16). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/10345/9239>
- Marx, C. (2012). *Writing for Animation, Comics, and Games*. In *Writing for Animation, Comics, and Games*. <https://doi.org/10.4324/9780080466576>
- Madani. Dkk (2024) Perancangan film dokumenter menguak sejarah stasiun Bogor). Vol.2, No.3, Maret-Juni2024, hal. 374-397p-ISSN: 2962-7397, e-ISSN: 2962-7117 <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i3.2807374>
- Muttaqin, A. (2022, June 26). 3150 Odha di Tulungagung Rawan Alami Diskriminasi. *Detik.Com*. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6147191/3150-odha-di-tulungagung-rawan-alami-diskriminasi>
- Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Semarang Tahun 2016-2021, (2021). <https://ppid.semarangkota.go.id/rencana-pembangunan-jangka-menengah-daerah-rpjmd-kota-semarang-tahun-2016-2021/>
- Roe, A. H. (2013). *Animated Documentary*. Palgrave Macmillan.
- Rofiqi, M., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Video Dokumenter Nostalgia Masa Kejayaan Ludruk RRI Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.48613>
- Russell. (2018). Penerapan Exaggeration dalam Visualisasi Tokoh pada Film Animasi Dokumenter Berjudul “Marzuki.” <https://kc.umn.ac.id/7708/>
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual* (1 Edition). Andi Offset.
- Soenyoto, P. (2013). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo. [https://books.google.co.id/books/about/Animasi\\_2D.html?id=ai9IDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Animasi_2D.html?id=ai9IDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Syah, F. R. (2022, May 28). Museum Virtual Sebagai Inovasi Pembelajaran Sejarah Lokal di Indonesia . <https://kumparan.com/fahtur-rahman-syah/museum-virtual-sebagai-inovasi-pembelajaran-sejarah-lokal-di-indonesia-1yA4j1zi0uZ>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- Wibowo, A. W. (2022, May 12). Babak Baru Benteng Keraton Dirobohkan, Pemilik Lahan Sebut Atas Usulan Ketua RT.

<https://joglosemar.inews.id/read/81599/babak-baru-benteng-keraton-dirobohkan-pemilik-lahan-sebut-atas-usulan-ketua-rt>  
Wibowo, A. W. (May 12, 2022). Babak Baru Benteng Keraton Dirobohkan, Pemilik Lahan Sebut Atas Usulan Ketua RT. Dikutip dari <https://joglosemar.inews.id/read/81599/babak-baru-benteng-keraton-dirobohkan-pemilik-lahan-sebut-atas-usulan-ketua-rt/2>